

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Keberadaan teknologi komunikasi dan informasi tidak bisa dilepaskan dari kehidupan manusia. Teknologi komunikasi dan informasi merupakan pengaplikasian pengetahuan dan keterampilan yang dipakai manusia untuk menyampaikan informasi demi upaya penyelesaian permasalahan manusia dan mencapai tujuan komunikasi (Setiawan, 2018)

Sebagai produk budaya, perkembangan teknologi informasi dapat dilihat secara historis mulai dari ditemuannya kertas di Cina pada 2000 tahun SM hingga penemuan teknologi digital seperti e-mail, dan lainnya. Perkembangan ini membawa kontribusi yang besar terhadap aspek kehidupan manusia. Masyarakat tradisional bertransformasi menjadi masyarakat informasi dalam perkembangan ini.

Terdapat dua teknologi komunikasi dan informasi yang berkembang pesat saat ini, yaitu telepon selular dan komputer dengan jaringan internet. Munculnya teknologi selular pertama kali pada tahun 90-an ditandai oleh lahirnya 1G analog dan teknologi *Advance Mobile Phone System* (AMPS) digunakan oleh militer Amerika Serikat. Teknologi analog ini berkembang menjadi digital dalam kemasan 2G pada akhir tahun 90-an. Kemampuan 2G tidak hanya digunakan untuk *voice* telepon, namun juga *Short Message Service* (SMS). Sedangkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi berbasis internet adalah hasil dari perkembangan komputer. Teknologi ini dapat menghubungkan banyak orang secara bersamaan dalam waktu yang sama dan berbagi pesan kepada siapa saja penggunanya. Teknologi internet komputer ini disebut juga sebagai *Computer Mediated Communication* (CMC), proses komunikasi manusia yang memerlukan dua atau lebih komputer. Salah satu bentuk CMC yang terkenal adalah situs jejaring sosial Facebook (Kasemin, 2016:7)

Seiring lajunya perkembangan teknologi informasi, muncul media sosial untuk memudahkan komunikasi. Dengan adanya media sosial komunikasi dapat berjalan dengan cepat melalui telepon, obrolan (*chat*), dan *video call*. Hadirnya media sosial juga memungkinkan masyarakat menemukan membentuk perilaku baru masyarakat sebagai masyarakat media sosial atau perilaku masyarakat dalam penggunaan teknologi informasi (Sari *et al.*, 2018)

Media sosial merupakan sistem teknologi sosial yang memuat keberadaan teknologi komunikasi dan informasi. Kegiatan manusia yang menciptakan pengetahuan, kemudian diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi menggunakan bantuan teknologi dengan dinamis membentuk struktur teknologi dan lembaga manusia (Fuchs, 2017)

Dari waktu ke waktu pengguna media sosial semakin meningkat, termasuk pengguna aplikasi Facebook. Dikutip dari Kompas.com, Facebook melaporkan pada kuartal kedua 2020 terdapat sekitar 2,7 miliar pengguna dengan jumlah aktif harian sekitar 1,79 miliar pengguna. Angka tersebut meningkat sejak kuartil pertama 2020 dengan jumlah sekitar 2,6 miliar. Durasi penggunaan internet dan media sosial juga semakin tinggi untuk melakukan pekerjaan, promosi, mencari hiburan, dan jejaring sosial (Pertiwi, 2020)

Perubahan budaya dari adanya sosial media adalah kebiasaan masyarakat dalam menyebarkan informasi. Privasi seseorang yang dulunya disimpan dalam ruang lingkup yang sempit kemudian menjadi melebur pada ruang publik yang luas, maka seseorang perlu proteksi informasi pribadi dan memperhatikan dampak dari persebaran informasi tersebut. Kegiatan penyebaran informasi ini membentuk identitas baru dalam masyarakat media sosial (Anwar, 2017)

Interaksi yang berlangsung di media sosial membentuk suatu jaringan komunitas virtual. Dalam perjalananannya, komunitas virtual terhubung oleh adanya komunikasi secara virtual. Komunikasi virtual membantu mempermudah interaksi dengan menghemat waktu, tenaga, biaya karena hambatan jarak. Anggota komunitas virtual dimungkinkan untuk saling

memahami karena berkomunikasi dalam bahasa yang sama, menyampaikan pesan yang sama, melalui simbol-simbol yang dipahami bersama (Juditha, 2018a)

Menurut Agostini, S. dan Mechant (2019) banyak istilah untuk menyebut grup *online* seperti komunitas siber, komunitas *online*, atau komunitas digital, namun istilah komunitas virtual merupakan istilah yang paling tepat. Alasan pertama komunitas siber atau dunia maya tidak memiliki landasan nyata dalam istilah ilmiah. Kedua, istilah “komunitas *online*” terlalu umum dan komprehensif sebab merujuk pada ruang komunikasi antar-pengguna yang bermedia komputer, istilah ini dapat ditukar dengan istilah grup *online* sehingga yang dikatakan komunitas *online* adalah semua pengguna yang aktif dari jenis grup *online* mana saja. Ketiga, istilah “komunitas digital” mengacu pada teknik konten dan terkait dengan teknologi informasi dan komunikasi. Istilah komunitas virtual dirasa lebih tepat sebab objek utamanya adalah orang dan terkait dengan pengalaman, hal ini juga merujuk pada lima atribut komunitas virtual, yaitu tujuan, tempat, *platform*, populasi, dan model keuntungan.

Dalam pejalanannya, komunitas virtual terhubung oleh adanya komunikasi secara virtual. Komunikasi virtual membantu mempermudah interaksi dengan menghemat waktu, tenaga, biaya karena hambatan jarak. Anggota komunitas virtual dimungkinkan untuk saling memahami karena berkomunikasi dalam bahasa yang sama, menyampaikan pesan yang sama, melalui simbol-simbol yang dipahami bersama (Juditha, 2018b)

Perkembangan teknologi komunikasi dan informasi membentuk gaya hidup masyarakat yang lebih modern dan praktis. Terbentuknya komunitas virtual merupakan salah satu contoh nyata dari perkembangan teknologi komunikasi dan informasi. Komunitas yang didefinisikan oleh Fernback (1997 dalam Demartoto, 2013) tidak hanya memiliki makna yang terikat oleh rasa identitas atas penempatan suatu wilayah yang sama, melainkan juga memiliki sifat fungsional dan simbolik. Misalnya komunitas yang terbentuk berdasarkan gaya hidup atau karakter yang sama, seperti komunitas agama, komunitas hobi tertentu, dan hingga komunitas virtual. Komunitas virtual terbentuk atas individu-individu

manusia yang terdiri didalamnya sebagai makhluk sosial yang tidak dapat dipisahkan dari masyarakat.

Salah satu komunitas yang terbentuk berdasarkan kesamaan hobi adalah *fansclub* atau *fandom*. *Fansclub* atau *fandom* (*fans kingdom*) merupakan sekumpulan orang yang memiliki minat dan kegemaran terhadap tokoh tertentu. Hadirnya media sosial sebagai bentuk perkembangan teknologi komunikasi dan informasi membantu para penggemar berkumpul dalam satu wadah komunitas virtual. Teknologi komunikasi dan informasi memungkinkan penggemar dari seluruh penjuru dunia berinteraksi dengan mudah dan memperoleh kabar langsung dari tokoh idolanya.

Cara penggemar mengungkapkan kegemarannya terhadap tokoh idola sangat beragam, mulai dari menikmati karya idola, membagikan kegiatan idola, membuat karya fiksi dengan idola sebagai penokohan, hingga *roleplayer* atau memerankan idola tersebut. Kegiatan *roleplayer* ini marak di kalangan penggemar di media sosial. *Roleplayer* merupakan kegiatan memerankan orang lain di media sosial, dalam hal ini biasanya yang diperankan adalah tokoh idola seperti *public figure* dan tokoh-tokoh animasi. Interaksi yang mereka lakukan di media sosial membentuk suatu jaringan komunitas virtual.

Ardiani (2013) melakukan penelitian terhadap *roleplayer* dengan menggunakan teori *Textual Poachers* milik Henry Jenkins. Ardiani menyimpulkan tentang bagaimana miniatur virtual dari industri selebriti Korea telah dibangun di dunia *roleplayer* Twitter. Dengan melakukan *roleplayer*, penggemar tidak hanya memiliki sifat fanatisme, melainkan juga mengatasi ketidakmampuan mereka dalam mendapatkan *service* dari idolanya. Terlebih mereka juga mendukung sesama penggemar yang memiliki kondisi serupa. Dalam penelitiannya ditunjukkan bahwa tindakan *Fhing* dari *roleplayer* adalah sebagai penyedia layanan untuk penggemar. Di dalam *roleplayer* ini penggemar tidak hanya membangun obrolan dengan penggemar lainnya, melainkan dia juga dapat berperan seperti tokoh idolanya. Misalnya *roleplayer* A memerankan tokoh idola yang digemari oleh pemain *roleplayer* B, maka *roleplayer* B akan menganggap

roleplayer A sebagai idolanya, dan *roleplayer* A akan memberikan *service* selayaknya idola dan penggemar sesungguhnya. *Service* yang diberikan dapat berupa obrolan, atau berbagi foto oleh *roleplayer* idola. Berbagai aktivitas dalam *roleplayer* dijalankan dalam rangka menjaga hubungan komunal antar-pemain peran dan menjaga perkembangan komunitas penggemar itu sendiri.

Ghaissani (2017) Dalam penelitiannya mengenai komunitas virtual *roleplayer* di Twitter, mengungkapkan bahwa untuk dapat diterima dan memiliki eksistensi lebih dalam komunitas *roleplayer* menjadi alasan seorang pemain *roleplayer* melakukan *gender swap*. *Gender swap* dalam hal ini adalah ketika seorang pemain yang dalam kehidupan nyatanya seorang perempuan kemudian memerankan tokoh laki-laki dalam *roleplayer*, begitu sebaliknya. Gender yang lebih memiliki eksistensi dalam komunitas virtual *roleplayer* di Twitter adalah laki-laki. Pemilihan identitas maskulin tersebut merupakan akibat adanya *labeling* gender dan ketidakpuasan terhadap identitas gender yang dimiliki.

Di *roleplayer* fenomena *gender swap* atau *transgender* merupakan hal yang wajar ditemui, terlebih di *roleplayer* juga terdapat fenomena homoseksual (*character* pria menjalin hubungan kekasih dengan *character* pria). Keputusan menjadi *transgender* atau homoseksual ini didasarkan pada beberapa alasan dan tidak selalu dipengaruhi atau mempengaruhi pandangan pemain terhadap LGBT di dunia nyata.

Roleplayer sering disebut sebagai permainan meskipun tidak spesifik membahas satu permainan saja. Menurut Ertan dan Medeni (2011) dalam dunia *online* seseorang dapat dengan mudah mengatur profil atau data dirinya menurut versi ideal dirinya sendiri. Terdapat aturan tidak tertulis yang dipegang oleh pemain *roleplayer*. Aturan utamanya adalah karena tujuan utama *roleplayer* untuk memerankan suatu tokoh tertentu, maka pemain dilarang menunjukkan identitas aslinya kepada publik. Identitas asli yang dimaksud seperti nama asli, gambar wajah, alamat asli, suara, video atau sesuatu yang menunjukkan kegiatannya di dunia nyata, kecuali pada tempat yang telah disediakan atau jika ada kesepakatan antara satu pemain dengan pemain lainnya. Maka dengan ini, bila salah satu teman

dari *roleplayer* meminta nomor telepon atau melakukan panggilan suara, seseorang tersebut tidak wajib memberi nomor telepon pribadinya dan boleh saja menolak ajakan panggilan suara dengan alasan melanggar aturan privasi *roleplayer*. Dengan tidak menggunakan identitas aslinya atau secara anonim seseorang menjadi lebih bebas berekspresi.

Lainsyamputty (2021) melakukan penelitian kuantitatif terhadap 131 pemain *roleplayer* di media sosial Twitter. Untuk pertanyaan seputar keterbukaan pemain terhadap teman dekat di *roleplayer*, sebanyak 79 responden menjawab pada rentang angka 7 sampai 10, hal ini menunjukkan bahwa lebih dari separuh responden dapat terbuka dengan pemain lain ketika membicarakan mengenai kehidupan nyata. Faktor yang mempengaruhi pemain terbuka dengan pemain lain adalah adanya *feedback* yang tepat, lawan bicara yang bersedia memulai percakapan, tidak menghakimi, dan dapat menjaga rahasia. Lainsyamputty menganalisis temuannya dengan menggunakan teori interaksionisme simbolik, dan menemukan hasil bahwa identitas pemain *roleplayer* yang tersaji pada fitur-fitur Twitter merupakan simbol yang dimaknai dan diinterpretasikan oleh para pemain. Hasil interpretasi ini kemudian mempengaruhi interaksi antar-pemain. Selain itu yang menjadi landasan dalam berinteraksi dan membentuk konstruksi identitas pemain adalah budaya partisipatoris *fandom* K-Pop serta hubungan interpersonal dengan idola K-Pop.

Stevanny dan Pribadi (2020) dalam penelitiannya menemukan adanya jenis-jenis *roleplayer* yang hingga saat ini populer. Pembagian jenis-jenis *roleplayer* ini berdasarkan cara memerankan tokoh masing-masing. Adapun jenis *roleplayer* yang ditemukan adalah OOC (*Out Of Character*), Less OOC (*Out Of Character*), OCRP (*Original Character Roleplayer*), hingga AURP (*Alternative universe Roleplayer*). Hal tersebut terbentuk dari kreativitas pemain *roleplayer*, seperti yang terdapat dalam teori interaksi simbolik pada bagian diri. Interaksi pemain *roleplayer* memunculkan sisi kreatifitas dalam dirinya untuk berperan dan mempromosikan tokoh yang dia perankan.

Di dalam *roleplayer* terdapat kemungkinan bila seorang tokoh idola diperankan oleh lebih dari satu *roleplayer* dengan latar belakang pemain yang berbeda-beda. Namun bagaimana pembawaan atau cara memerankan tokoh tersebut merupakan wewenang penuh dari pemain itu sendiri. Lalu yang menjadi pertanyaan adalah bagaimana seorang *roleplayer* memerankan tokoh tertentu dengan latar belakang kehidupan nyata yang dimiliki? Akankah *personhood* dia di dunia nyata mempengaruhi cara bermain di *roleplayer*? Atau justru interaksi di *roleplayer* mempengaruhi *personhood* dia di dunia nyata? Terlebih dengan adanya sistem kerahasiaan pada *roleplayer* yang mempengaruhi interaksi antar-pemain serta pemain dengan publik.

1.2 Rumusan Masalah

Dari latar belakang yang telah dipaparkan mengenai keberadaan *roleplayer* sebagai sebuah komunitas virtual yang tersembunyi, maka masalah yang akan diidentifikasi adalah bagaimana sistem *secrecy* berjalan dalam *roleplayer* media sosial Facebook, pengaruh *secrecy* terhadap *personhood* pemain *roleplayer* di *roleplayer* dan di dunia nyata? Serta bagaimana dramaturgi berjalan dalam permainan peran di *roleplayer*?

Untuk menjawab rumusan masalah dalam penelitian ini, maka pertanyaan penelitian yang dijabarkan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana komunitas *roleplayer* terbentuk?
2. Bagaimana seseorang menjadi *roleplayer*?
3. Apa saja kegiatan di dalam *roleplayer*?
4. Apa yang boleh dilakukan dan tidak boleh dilakukan di dalam *roleplayer*?
5. Apa saja identitas *mundane* yang menjadi rahasia di *roleplayer*?
6. Apakah identitas *real* benar-benar tidak boleh diungkapkan di *roleplayer*?
Bagaimana dengan *roleplayer out of character* atau interaksi lain di *roleplayer* yang *out of topic*?
7. Apa yang membuat seseorang menjadi *roleplayer*?

8. (Jika *roleplayer* merupakan pelarian dari kehidupan di dunia nyata) apa saja perbedaan dari yang mereka dapat dalam interaksi di lingkungan yang berbeda?
9. Apakah orang lain memengaruhi tindakan seseorang di dalam *roleplayer*? (dalam menentukan karakter, menentukan kelompok pertemanan, menentukan nama, foto profil, status, *reaction*, komentar)
10. Apa yang membuat mereka diterima atau tidak diterima oleh kelompoknya?
11. Apakah seorang *roleplayer* harus selalu memposisikan dirinya sebagai tokoh dari karakter yang diperankan? Jika seorang *roleplayer* harus memposisikan dirinya sebagai tokoh yang diperankan, apa saja cara yang dapat dilakukan?
12. Bagaimana cara pemain *roleplayer* membagi kehidupannya di dunia nyata dan dunia *roleplay*?
13. Apakah pernah bermain *transgender/gender swap*?
14. Bagaimana tanggapan mengenai LGBT di *roleplayer* dan di dunia nyata?

1.3 Tujuan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui praktik dari sistem kerahasiaan (*secrecy*) yang terdapat di komunitas virtual *roleplayer* di media sosial Facebook. *Secrecy* memberikan pengaruh terhadap *personhood* seseorang, begitu pula yang dialami oleh pemain komunitas virtual *roleplayer* terlebih para pemain *roleplayer* ini memiliki dua kehidupan yang berbeda namun berjalan dengan bersamaan. Adapun secara rinci tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan *roleplayer* sebagai komunitas virtual. Skripsi ini memberi gambaran tentang asal mula istilah *roleplayer*, kehidupan di *roleplayer*, kekerabatan, hingga penerimaan kelompok. *Roleplayer* sebagai komunitas virtual membentuk jaringan dari interaksinya sesama pemain.
2. Mendeskripsikan tentang praktik sistem *secrecy* di komunitas virtual *roleplayer*. *Roleplayer* merupakan komunitas virtual yang tertutup (rahasia) dari publik dan para anggota sendiri menutupi identitas asli mereka antar-

pemain, penelitian ini bertujuan untuk mengungkapkan bagaimana sistem kerahasiaan ini berjalan.

3. Mendeskripsikan tentang *personhood* pemain *roleplayer* di dunia nyata dan di dalam *roleplayer*. Penelitian ini berusaha menunjukkan bagaimana *personhood* pemain *roleplayer* di dunia nyata dapat mempengaruhi cara bermain mereka di *roleplayer*, begitu pula sebaliknya. Penelitian ini menjelaskan pula bagaimana sistem *secrecy* mempengaruhi *personhood* pemain *roleplayer*.

1.4 Manfaat

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada pembaca baik secara teoritis maupun praktik, seperti berikut:

1.4.1 Secara Teoritis

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi baru kepada pembaca tentang sistem kerahasiaan (*secrecy*) di dalam komunitas virtual *roleplayer*
2. Penelitian ini dapat memberikan informasi baru kepada pembaca tentang *personhood* pemain di dunia nyata yang mempengaruhi cara mereka dalam bermain, begitu sebaliknya
3. Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang bagaimana seorang peneliti antropologi berhadapan dengan masyarakat rahasia untuk melihat sistem kerahasiaan (*secrecy*) dan *personhood* yang ada di dalamnya
4. Penelitian ini dapat menjadi bahan kajian dan diskusi mengenai *secrecy*, *personhood*, dan netnografi komunitas virtual

1.4.2 Secara Praktis

1. Penelitian ini dapat memberikan informasi tentang konsekuensi dari sistem kerahasiaan (*secrecy*) kepada pemain *roleplayer*
2. Penelitian ini dapat memberikan informasi kepada masyarakat umum mengenai tahap bermain *roleplayer* beserta budaya di dalam *roleplayer*

1.5 Kajian teoritis

1.5.1 Dramaturgi

Dramaturgi dipopulerkan oleh Erving Goffman, seorang sosiolog Amerika pada tahun 1960-an dalam bukunya *The Presentation of Self in Everyday Life*. Dalam pemikirannya Goffman dipengaruhi oleh mazhab Chicago, dan Goffman memiliki fokus terhadap interaksi sosial dan masuk dalam kelompok interaksi simbolik.

Menurut Goffman (1956) suatu kondisi interaksi sosial individu disebut dengan *perfromance* (performa). Ketika seseorang berhadapan dengan orang lain, mereka akan berusaha untuk memperoleh informasi tentang dirinya dan tertarik pada status sosial-ekonomi, konsep diri, sikapnya terhadap mereka, kompetensinya, kepercayaannya, dan sebagainya. Informasi tentang individu membantu mendefinisikan situasinya, memungkinkan orang lain untuk mengetahui apa yang dia harapkan dari mereka, dan apa yang mungkin mereka harapkan dari dia sehingga mengetahui cara terbaik untuk bertindak, mengetahui pula perlakuan responsif orang lain terhadap dirinya. Kontrol ini membuat seseorang mengekspresikan dirinya sedemikian rupa untuk memberikan kesan, dan tanpa disadari orang lain yang menjadi audiensi juga melakukan hal serupa, bahkan melibatkan diri dan emosi pada sosok aktor ini.

Banyak fakta menarik yang tersembunyi di dalam interaksi, misalnya seperti sikap *true or real*, kepercayaan, dan emosi yang tidak dapat dipastikan secara langsung melalui pernyataan atau perilaku ekspresif yang tidak disengaja. Pembentukan impresi ini yang disebut Goffman sebagai '*front stage*' atau panggung depan dalam kehidupan manusia yang ditampilkan di depan audiensi. Misalnya seorang mahasiswa di kampus, panggung depan yang dimiliki adalah dia sebagai mahasiswa, maka dia akan berpakaian rapi, membaca buku, dan terlibat dalam sesi perkuliaan. Dalam membentuk panggung depan diperlukan persiapan atribut untuk membentuk kesan atau disebut Goffman sebagai *setting*. Atribut yang ditampilkan adalah seperti gaya berpakaian, tata rias, tutur kata, dan sikap.

Goffman juga mengemukakan konsep '*back stage*' atau panggung belakang. *Back stage* adalah serangkaian penampilan yang tidak ditampilkan di hadapan

audiensi. Back stage juga merupakan bagian yang menjadi rahasia dan tidak dapat diakses oleh semua orang, terutama audiensi. Namun ketika *back stage* ini diakses oleh audiensi, persepsi atau stigma seseorang terhadap individu akan berubah, mempengaruhi *front stage*-nya.

Dalam dramaturgi ini Goffman mencoba menjelaskan bagaimana seseorang menciptakan impresi, menciptakan kesan yang bagus dihadapan orang lain (*front stage*). Kesan yang ditampilkan di *front stage* tidak hanya tentang penampilan fisik, bisa jadi seseorang juga membentuk perilaku terbaik dari dirinya untuk ditampilkan di hadapan audiensi. Antara *front stage* dan *back stage* belum tentu akan linier atau sama, bisa jadi diri yang ditampilkan pada *front stage* sangat impresif, sedangkan pada *back stage* akan menunjukkan diri aslinya, begitu pula sebaliknya.

Dikutip pada video pembelajaran oleh Madihatur (2021) proses sosial yang melibatkan dramaturgi juga terjadi di media sosial. Media sosial menjadi *setting front stage* seorang aktor untuk menampilkan dirinya di depan audiensi. Pada *front stage* seorang aktor berusaha untuk menampilkan dirinya agar terlihat menarik dan mengesankan (impresif) dengan berbagai cara. Sebagai seorang audiensi kadang kala juga memandang aktor adalah sebagai representasi dari dirinya, baik perilaku, penampilan, hingga cara pandang pada suatu fenomena tertentu, hal ini merupakan impresi yang dimaksud oleh Goffman. *Front stage* menjadi sisi lain pada diri aktor, bersamaan dengan *back stage* yang bisa jadi tidak seutuhnya menjadi diri aktor tersebut sebab *front stage* dan *back stage* tidak selamanya linier. Namun ada kemungkinan pula seorang aktor lahir secara natural menampilkan *front stage* yang sama dengan *back stage*.

Akhidatussolihah, Poerana dan Lubis (2021) dalam penelitiannya terkait dramaturgi pengguna *second account* Instagram mengungkapkan bahwa *second account* yang merupakan akun kedua setelah akun utama yang dimiliki seseorang dalam suatu *platform* media sosial. *Personal front* yang ditampilkan adalah berupa jumlah *followers* (pengikut), tampilan unggahan (*feeds*), nama pengguna (*username*), dan gaya menulis komentar. *Setting* yang digunakan pada *front stage*

akun utama pengguna berupa fitur unggahan foto dan video Instagram yang didukung pula oleh *filter* untuk menyunting foto dan video agar terlihat lebih menarik. Sedangkan pada *back stage* biasanya bersifat lebih rahasia dan kadang kala tidak linier dengan *front stage*. Dalam penelitian ini, *second account* pengguna merupakan *back stage* sebab melalui *second account* pengguna lebih leluasa dalam mengunggah sesuatu yang dia sukai tanpa takut mendapatkan komentar yang negatif.

Aulia dan Sugandi (2020) melakukan penelitian para *roleplayer* di media sosial Twitter menggunakan teori dramaturgi milik Goffman. Dalam penelitian ini didapatkan hasil bahwa *front stage* di media sosial Twitter adalah *timeline*, dan *setting* dalam *roleplayer* Twitter adalah unsur imajinasi, update informasi *muse*, menyunting identitas di profil Twitter. *Personal front* yang ditampilkan mencakup *username*, *display name*, dan foto profil. *Back stage roleplayer* Twitter adalah keadaan ketika pemain menyiapkan dirinya, mencari tahu karakter yang akan dimainkan, mempersiapkan kuota internet, dan sebagainya. Selain menggunakan konsep *front stage* dan *back stage*, Aulia dan Sugandi juga menggunakan konsep *middle stage* yang diakuinya sebagai proses perubahan identitas dari *timeline* menuju *direct message* yang bersifat personal.

1.5.2 *Secrecy*

Secrecy atau kerahasiaan merupakan proses sosial umum dan mendasar yang melibatkan norma-norma tentang mengontrol informasi seperti membatasi akses atau menenggelamkan informasi tersebut. Proses sosial ini terjadi pada berbagai ranah masyarakat, mulai dari individu, organisasi atau bisnis kontemporer, hingga yang dipegang oleh negara terkait tentang informasi keamanan negara. Dalam membatasi atau mencegah penyebaran informasi kerahasiaan ini didukung secara hukum formal dalam bentuk penyensoran, serta hukum tidak formal seperti menyembunyikan aspek masa lalu seseorang. Idealnya norma-norma tentang pembatasan dan penyembunyian informasi ini dipertimbangkan bersamaan dengan kebalikannya, yaitu norma tentang kebebasan untuk mengetahui informasi dan berkomunikasi (Marx, 2001)

Istilah *secrecy* dan *secret* berasal dari Bahasa Latin yaitu kata benda *secretus* yang berarti terpisah atau dipisahkan, dan kata kerja *secernere* yang berarti memisahkan atau menyaring. Dalam hal ini *secrecy* adalah untuk mengecualikan, memisahkan, dan membedakan informasi untuk membuat batasan antara yang diketahui dan yang tidak perlu diketahui. Sedangkan *secret* mengacu pada konten, yaitu sesuatu yang sedang dirahasiakan. Sesuatu yang dirahasiakan mungkin tidak begitu berharga tetapi akan memperoleh nilai simbolik melalui proses kerahasiaan (*secrecy*). Nilai simbolik muncul karena proses sosial ini menunjukkan bahwa seseorang dapat dipercaya dan dalam praktiknya tentang seseorang yang tidak tahan untuk mengatakan atau sebaliknya berpikir dan tidak mengatakan, “saya tahu sesuatu yang tidak kamu ketahui”. Praktik *secrecy* perlu disengaja sebab setiap orang harus menyadari cara mereka membedakan antara dengan siapa mereka membagi informasi, dan dari siapa mereka menyembunyikan informasi (Costas and Grey, 2014)

Dengan merahasiakan sesuatu, seseorang akan melindungi reputasi dan hubungannya dengan orang di sekitarnya. Namun risiko dari menyimpan rahasia ini mereka akan terisolasi dari orang lain dan dapat menyebabkan kesejahteraan mereka menurun. Ada kalanya pada satu sisi ketika rahasia disembunyikan maka seseorang akan merasa terisolasi, namun ada kalanya pula ketika rahasia yang memalukan diungkap akan menyebabkan penolakan sosial. Reputasi seseorang akan ternodai bila informasi yang buruk dikomunikasikan ke orang lain. Pada *secrecy* bagaimanapun mengungkapkan rahasia kepada orang yang salah dapat berakibat buruk. Terdapat tantangan yang melekat pada *secrecy*, yaitu haruskah Anda memberi tahu kepada seseorang, jika demikian maka siapa yang Anda beri tahu?

Mengungkapkan informasi negatif tentang diri sendiri kepada orang lain terkadang menimbulkan tanggapan negatif dari orang lain dan mendapatkan komentar yang tidak membangun. Rahasia yang terungkap tanpa adanya dukungan sosial yang kuat juga bisa menjadi bumerang. Jika memang seseorang perlu mengungkapkan rahasia, maka diperhatikan adalah dia dapat mengungkapkan rahasia tersebut kepada orang yang tepat. Jika seseorang tidak

memiliki kepercayaan terhadap orang lain atas rahasia mereka, seseorang tersebut dapat mengungkapkan rahasianya secara anonim atau menulisnya pada jurnal pribadi atau *online*. Menulis sesuatu yang ekspresif memungkinkan untuk terjadinya diskusi dengan orang lain tentang trauma mereka. (Slepian dan Kirby, 2018)

Rahasia bisa saja berubah menjadi “kosong” dalam artian tidak ada lagi informasi yang benar-benar disembunyikan, maka para antropolog lebih terfokus pada praktik atau bagaimana rahasia dilakukan daripada informasi rahasia tersebut. Para antropolog mengakui bahwa *secrecy* memiliki potensi sebagai mekanisme generatif untuk diri, masyarakat maupun budaya. Sudah sejak lama para antropolog dan ahli disiplin ilmu lainnya membahas mengenai kompleksitas dan masalah hubungan kehidupan pribadi dan publik. *Secrecy* atau kerahasiaan menjadi salah satu isu yang menyatukan antropolog dengan ilmuwan sosial lainnya, bekerja dalam studi tentang kesehatan, museologi, media, dan studi budaya untuk menginterogasi rahasia dan kerahasiaan, pribadi dan publik, dalam berbagai domain dan konteks nasional. Dalam hal ini antropologi tertarik pada kerahasiaan publik atau institusional seperti praktik penyembunyian informasi pada kekerabatan, agama, politik, dan kelompok ekonomi. Penelitian ini mencakup penyembunyian pengetahuan ritual dan fungsi sosial dari masyarakat rahasia.

Colombijn (2020) membuktikan eksistensi *secrecy* pada penelitiannya yang mengkaji tentang pabrik-pabrik pelet plastik daur ulang di Surabaya yang sengaja tetap *low profil* dan tidak terlihat. Pabrik-pabrik ini tidak tahu apa yang terjadi sebelumnya dalam rantai pasokan sampah dan mereka tidak bertanggung jawab atas pengelolaan limbah padahal pabrik ini memiliki kontrol atas standart sampah daur ulang yang dapat mereka terima. Akses memasuki pabrik juga terbatas, sehingga pengepul kecil terpaksa menyetorkan sampahnya kepada pengepul yang lebih besar, begitu seterusnya hingga rantai daur ulang ini menjadi panjang. Begitu pula Malara (2022) yang menjelaskan *secrecy* tentang *debtera*, sebuah praktik tradisi dari Gereja Otordoks di Etiopia. Malara menguraikan bagaimana sihir rahasia dan terlarang ini muncul dari tradisi resmi Otordoks Praktik ini muncul

dari ilmu ilmu khusus Otordoks yang tinggi, namun sering melanggar, memutarbalikkan tradisi secara rahasia dan perfomatif. Pengetahuan *debtera* dijaga ketat dan tersembunyi, menggunakan debtera juga harus menunjukkan hubungan mereka dengan Gereja Otordoks di Etiopia.

Selain rahasia publik, terdapat pula rahasia pribadi yang berhubungan dengan konstruksi budaya, *personhood*, identitas dan dinamika hubungan interpersonal. *Secrecy* turut berkontribusi pada persepsi identitas individu. Pemahaman diri seseorang dapat berubah setelah dirinya memperoleh informasi rahasia. Misalnya setelah belajar tentang rahasia dewasa, seorang anak laki-laki akan mendefinisikan dirinya berbeda dengan sebelum dia mendapatkan informasi tersebut. orang yang bergabung dengan masyarakat rahasia akan mendapatkan akses dan mendapatkan esoteris pengetahuan secara bertahap. George Simmel dalam Lindstrom (2015) mengungkapkan makna sosiologis rahasia sebagai perangkat budaya seperti “permata” yang menggoda perhatian publik, sebab bila hanya permukaan informasi saja yang diamati akan terlihat dangkal, dan membosankan. Seseorang mungkin tidak akan tertarik untuk berpartisipasi di dalamnya.

Seperti yang disebutkan oleh Marx tentang idealnya sebuah rahasia disembunyikan bersamaan dengan pengungkapan rahasia itu sendiri, (Lindstrom, 2015b) juga menjelaskan demikian sebagai paradoks kerahasiaan. Menurut Lindstrom, mengungkapkan rahasia adalah sama pentingnya dengan menjaga rahasia itu. Agar rahasia dapat bertahan dalam tatanan sosial, maka harus diungkapkan kepada orang lain yang pada gilirannya dapat menyimpan rahasia. Konsekuensi sosial dari rahasia publik adalah fakta bahwa orang tahu keberadaan mereka meskipun objek tersebut tersembunyi.

Lindstrom memberikan contoh sekelompok keluarga di Vanuatu. Mereka memiliki lagu, mitos, silsilah, dan resep medis yang barang kali tidak diungkapkan ke publik tanpa ada izin dari keluarga tersebut. Dalam konteks pribadi rahasia publik sering kali dibahas secara diam-diam, sehingga informasi tidak hanya diatur oleh transmisi terbatas (*secrecy*), namun oleh hak cipta yang membatasi

siapa yang boleh mengungkapkan rahasia tersebut di muka umum. Sistem hak cipta ini mengubah rahasia menjadi rahasia publik. Orang yang seharusnya tidak tahu akan berpura-pura tidak tahu, dan orang yang seharusnya tahu berpura-pura bahwa hanya mereka saja yang tahu.

Dalam tulisannya, Lindstrom juga menceritakan tentang penelitian yang dilakukan oleh Erving Goffman kepada siswa di Amerika. Mereka mengungkapkan pentingnya rahasia, topeng, dan “wajah” dalam penampilan diri sehari-hari. Orang akan memperkuat hubungan mereka dengan mengungkapkan informasi rahasia, baik mengenai dirinya atau mengenai orang lain dengan imbuhan “janji tidak akan memberi tahu” atau bisa disebut juga dengan gosip. Selain dapat mempererat hubungan, rahasia juga dapat menjadi akhir hubungan dengan cara mengungkapkan rahasia ini kepada pihak ketiga. Rahasia pribadi menjadi mata uang sosial dalam hubungan seseorang, nilai dari rahasia ini mengalir pada pengungkapan mereka sehari-hari.

1.5.3 *Personhood*

Salah satu topik penting dalam ilmu sosial dan *humanities* adalah konsep “*person*” dan “*self*”. Konsep ini menjadi pembahasan dalam banyak studi karena keterkaitannya dengan tubuh, pikiran, dan sosial. Menurut Rasmussen (2008), meskipun *person* dan *self* menjadi pembahasan dimana-mana, namun tidak menonjol secara universal sebagai kategori konseptual, dan bisa jadi lebih dari itu di mata peneliti. Dalam tulisannya Rasmussen mengulas *essay* Chaudary mengenai analisa cermat tentang bagaimana *personhood* dinegoisasikan di India, mengingatkan kita pada aspek individual *personhood* bervariasi di berbagai budaya dan dalam konteks yang berbeda pada budaya yang sama. Chaudhary memisahkan bidang aktivitas manusia menjadi individu-individu (*self-self*, *self-other*, *other-self*), individu-kelompok (individu-kelompok, kelompok-individu), dan hubungan kelompok-kelompok. Hal ini bertujuan untuk membuka contoh interaksi manusia dan pentingnya mengintegrasikan antar-disiplin ilmu dan perspektif lintas budaya untuk memahami lebih jelas tentang manusia.

Diri atau *self* diciptakan melalui dialog antar posisi eksternal dan internal (diri saya sebagai yang mengetahui dan diri saya sebagai yang diketahui). Sejak usia dini seseorang memiliki banyak perspektif tentang diri menjadi orang pertama dan orang ketiga. Saat bersosialisasi seseorang mengamati dirinya sendiri melalui sudut pandang orang lain, namun seseorang dapat lebih monologis ketika berada di dalam pikiran tersembunyinya. Secara bertahap seseorang akan mengenal informasi orang ketiga dengan “imitasi” atau memposisikan dirinya dari orang pertama menjadi orang ketiga. Sehingga dari dialog dengan orang lain menjadi monolog dalam dirinya meskipun hanya sementara. Tugas antropolog yang mempelajari *personhood* adalah untuk menyelidiki apa yang didefinisikan sebagai *person* dan sebagai *human* (Rasmussen, 2008b)

Heather Johnson mencoba membandingkan konsep *person* milik John Locke dan konsep kepribadian milik Anne Finch Conway. John Locke memberikan definisi tentang *person* dengan cukup jelas sedangkan Conway tidak secara eksplisit menggunakan terminologi *person* maupun *personhood*, dan tidak memperkenalkan istilah sinonim lainnya. Namun Johnson meyakini bahwa Conway memang memiliki teori *personhood* sebab banyak menjelaskan sama dengan Locke dan berbicara tentang “makhluk” dan kapasitas mereka. Bagi Conway, makhluk adalah semua entitas yang diciptakan oleh Tuhan seperti batu, hewan, tumbuhan, manusia, hingga malaikat. Kapasitas dari setiap makhluk hidup berbeda, perbedaan ini muncul dari berbagai cara di mana roh hidup diatur. Manusia misalnya memiliki kapasitas pemikiran rasional dan emosi yang kompleks. Menurut Johnson, kapasitas ini lah yang sering kita kaitkan dengan *personhood* (Jensen, 2019)

Personhood merupakan *current capacity of continuesness* atau kesadaran tertinggi dari manusia sebagai individu yang dihormati. *Term* ini menjadi sesuatu yang melekat pada individu sebagai makhluk bermoral yang wajib dilindungi dan dilakukan sebagaimana mestinya. School of Medicine University of Missouri (no date) dalam laman *website*-nya memaparkan tentang konsep *personhood* yang melekat pada diri seseorang terbagi atas *personhood* secara moral, *personhood* secara fisik, *personhood* secara metafisik, serta *personhood* secara hukum formal.

Personhood secara moral menjelaskan bahwa makhluk individu merupakan agen moral, dan manusia dianggap sebagai agen moral dan pribadi yang bermoral. Agen moral memiliki perilaku yang dapat dinilai sebagai bermoral atau tidak bermoral, benar atau salah secara moral, diizinkan atau tidak diizinkan secara moral. Hewan bukan manusia, umumnya tidak dianggap sebagai agen moral dan bukan orang yang bermoral. Seekor hewan buas di hutan memangsa hewan lain atau manusia tidak dianggap memiliki perilaku yang secara moral tidak diizinkan. Seorang Filsuf Peter French mengatakan sebuah perusahaan sebagai orang yang bermoral, artinya dianggap sebagai agen moral yang bertanggung jawab atas tindakannya. Sebuah entitas seperti perusahaan, tim, kelompok, masyarakat, dll, dianggap sebagai orang buatan, namun bermoral karena kita memperlakukannya sebagai agen moral dan terpuji atau tercela.

Menurut Tukiran (2021) *personhood* secara metafisik mencirikan manusia yang memiliki penalaran logis atau rasional, kecerdasan (*intelligence*), memiliki kesadaran (*consciousness*), kesadaran diri (*self-awareness*), penggunaan bahasa, kemampuan untuk bertindak, hal memilih moral dan terlibat di dalamnya. Manusia memiliki bentuk fisik terlepas dari jiwa dan pikiran. *Personhood* ditafsirkan secara fisik merujuk pada cara kehadiran seseorang dalam kehidupan di dunia ini dalam bentuk tubuh fisik. Sedangkan secara hukum formal *personhood* menganggap kelompok individu merupakan satu kesatuan atau badan hukum. *Personhood* secara hukum menjadi berguna untuk mengakui hak-hak individu sebagai subjek hukum dilindungi dan dihargai

Person dalam filsafat diartikan oleh John Rawls bahwa setiap manusia diakui dan diperlakukan seperti orang (*person*) yang rasional, bebas, dan memiliki hak yang sama. Menurut Rawls (dalam Hasanuddin, 2018) pada dasarnya manusia sebagai *person* memiliki dua kemampuan moral atau dia sebut sebagai *a sense of justice* dan *a sense of the good*. Pertama kemampuan untuk memahami dan bertindak berdasarkan rasa keadilan dan berusaha untuk melakukan suatu kerjasama sosial. Kedua adalah kemampuan untuk membentuk, memperbaiki dan secara rasional mengusahakan terwujudnya konsep dengan baik. Kedua kemampuan tersebut memberikan kemungkinan bagi manusia untuk bertindak

secara rasional dan otonom untuk menetapkan tatanan dan tujuan yang dianggap baik bagi dirinya, dan bertindak sesuai dengan prinsip-prinsip keadilan.

White (2013) mengungkapkan deskripsi mengenai *personhood* melalui penulisan nya “*Personhood: An Essential Characteristic of the Human Species*”. Menurutnya, tatanan sosial manusia mengakui *personhood* dalam dua konstruksi yang berlawanan, yaitu konstruksi eksistensial dan konstruksi relasional. Konstruksi eksistensial menyebutkan bahwa *personhood* adalah keadaan yang melekat dan esensial bagi spesies manusia, dan konstruksi rasional bahwa *personhood* adalah keadaan nilai bersyarat yang ditentukan oleh masyarakat. Konstruksi yang berbeda ini membentuk *personhood* baik dalam konteks individu maupun interpersonal. Dalam konteks individu, *personhood* eksistensial dapat ditempatkan sebagai keadaan manusia yang jelas dalam tatanan alam, intrinsik bagi kehidupan manusia, dan independen dari status manusia. Dalam konteks interpersonal, konstruksi eksistensial menyatakan bahwa *personhood* bukanlah ciptaan masyarakat, bukan hak, dan tidak boleh dihilangkan oleh kehendak manusia

Warren (1984) dalam karyanya “*On the Moral and Legal Status of Abortion*” mengungkapkan bahwa janin bukan bagian dari kelompok moral masyarakat sebab tidak dapat dianggap sebagai *person*. Menurutnya apapun tahap perkembangan janin tidak memenuhi satu pun kriteria dari *personhood* sehingga potensi *personhood* janin bukan menjadi ancaman bagi moralitas aborsi, mereka selalu dikesampingkan dalam konflik apa pun dengan hak moral yang sebenarnya. Warren beranggapan bahwa komunitas moral hanya untuk orang (*people*), bukan hanya manusia (*human*) dan konsep *personhood* dipertimbangkan untuk melihat apakah suatu makhluk dikatakan person atau bukan person dari hak-hak moralnya. Menurut Warren, inti konsep *personhood* terdiri atas:

1. *Consciousness* (kesadaran): didapatkan dari eksternal atau internalnya, khususnya kapasitas untuk merasakan sakit.
2. *Reasoning* (kesadaran): kapasitas yang berkembang untuk memecahkan masalah baru dan kompleks

3. *Self-motivated activity* (aktivitas motivasi diri): aktivitas yang relatif tidak bergantung pada genetic atau kontrol eksternal
4. *The capacity to communicate* (kapasitas untuk berkomunikasi): berkomunikasi dengan cara apapun, pesan dengan bentuk segala jenis, tidak terbatas konten dan topik
5. Adanya konsep diri (*self-concepts*), kesadaran diri (*self-awareness*) baik individu, rasa atau bahkan keduanya.

Untuk menjadi manusia perlu mengikuti seperangkat aturan yang diterima bersama yang telah ditetapkan dalam masyarakat. Untuk dapat menjadi apa yang disebut manusia diperlukan pengakuan dari keberadaan kita di dalam masyarakat. Individu memiliki klaim atas identitas dirinya, namun klaim tersebut perlu diakui oleh orang lain. Ketika individu menginginkan diakui keberadaannya dalam suatu masyarakat, maka dia harus mematuhi pedoman dalam masyarakat tersebut. Jika dia tidak mematuhi pedoman yang ada maka dia tidak akan diakui dan tidak dianggap sebagai bagian dari masyarakat tersebut.

Studi tentang *personhood* dalam antropologi dibahas oleh Ansori, et al (2016) dalam penelitiannya mengenai *personhood* pada *digital native* dan *digital immigrant*. Dia mengungkapkan bahwa penggunaan internet oleh remaja menjadi sumber utama refleksi tentang *personhood* mereka karena mereka berpikir bahwa pedoman pendahulunya tidak lagi berguna dan layak untuk diperhatikan. Dalam penelitian ini digunakan istilah *digital native* atau remaja yang menggunakan internet sepanjang hari dengan *digital immigrant* atau orang tua pendahulunya. Pedoman yang ada dalam masyarakat ditentukan oleh pendahulu. Dengan demikian generasi sekarang diharapkan dapat berperilaku sesuai dengan nilai dan norma yang bersumber dari pendahulunya. Namun seiring kemajuan teknologi, sumber utama pengetahuan masyarakat tidak lagi hanya dari pendahulunya, melainkan juga melalui instrument digital. Dengan demikian remaja dapat menentukan dimana dia ingin ditempatkan dalam dunia sosial. Media masa menjadi pelarian ketika dia merasa pedoman masyarakat dari pendahulu sudah tidak “cool” atau tidak peka ketika mereka ingin berbagi pikiran. *Digital immigrant* menghargai privasi dan membatasi pengungkapan dirinya kepada

temannya, sedangkan *digital native* menyebarkan informasi pribadinya pada situs jejaring sosial yang dapat ditanggapi oleh ratusan atau bahkan ribuan orang. media sosial juga menjadi arena yang nyaman untuk pelarian ketika anak muda tidak setuju atau marah dengan orang tuanya.

Personhood juga menjadi konsep yang digunakan oleh Busby (1999) dalam penelitiannya terhadap kekerasan rumah tangga di komunitas nelayan Kerala di India. Dalam penelitiannya membahas tentang gagasan gender dan *person*, sifat yang terkandung pada perbedaan gender dan pentingnya ikatan yang dibuat oleh suami-istri. Kekerasan rumah tangga dipahami sebagai aspek maskulinitas dan laki-laki sepenuhnya disalahkan dalam pandangan ini, terlebih adanya alkohol yang dianggap memperburuk kecenderungan tersebut. Hal tersebut lantas memunculkan aksi feminis yang dipromosikan oleh para aktifis.

Personhood merupakan bagian dari konsep identitas personal yang menjadi serangkaian citraan atau atribut karakteristik yang digunakan orang lain dalam menentukan status kita. Identitas personal secara klasik dipercayai sebagai jiwa atau *pure ego* yang bersifat imaterial. Beberapa agama bahkan menganggap identitas personal sudah ada sebelum dilahirkan. Seperti sejumlah nabi misalnya, identitas personal yang dimilikinya sudah ditentukan meskipun dia belum terlahir di dunia (Heatubun, 2017)

Di dalam hubungan individu dengan masyarakat, identitas turut mempengaruhi pengetahuan, perilaku dan kepercayaan individu tersebut pada anggota kelompok sosial lain. Identitas dihasilkan di dalam proses komunikasi dan memiliki tujuan untuk membangun komunikasi. Di dalam komunikasi ini lah identitas dapat diperkuat, dinegoisasikan, dan dirubah (Ayun, 2015)

Erving Goffman dalam (Syaiuddin, 2018) mengungkapkan bahwa terdapat pelabelan dari lingkungan sosial yang melekat sebagai identitas diri kita yang disebut dengan stigma. Stigma merupakan terminologi Yunani awalnya digunakan untuk menandakan ketidakwajaran pada diri seseorang. Akibat yang ditimbulkan dari adanya stigma adalah munculnya karakter superior dan inferior karena tidak dapat memenuhi kondisi ideal dari anggapan masyarakat. Dialektika antara

kondisi identitas dan ranah sosial menciptakan negosiasi identitas untuk merangkul keunikan masing-masing individu. Negosiasi identitas berupa penerimaan atas individu ini mengalami penekanan kedalam (pengupayaan untuk mencapai identitas yang ideal) dan penekanan keluar (penerimaan dari lingkungan akan kekeurangan yang nampak dari identitas individu).

1.6 Metode

Penelitian kualitatif oleh Creswell and Poth (2016:37) dibedakan ke dalam lima jenis pendekatan. Pendekatan yang dipilih mencerminkan jenis-jenis penelitian kualitatif yang paling sering dibahas dalam literatur ilmu sosial, perilaku, dan ilmu kesehatan. Pendekatan tersebut antara lain naratif, fenomenologi, *grounded* teori, etnografi, dan studi kasus. (Creswell and C. Poth, 2016:145) menyebutkan bahwa terdapat beberapa formasi dari etnografi seperti etnografi konvensional, etnografi feminis, *life history*, autoetnografi, dan etnografi visual yang terdapat dalam fotografi, video, dan media elektronik. Terdapat pula studi etnografi yang memerlukan data dari *internet message boards* dan sosial media untuk penelitian kualitatif, seperti yang dipakai dalam penelitian ini. Pencarian data penelitian etnografi di dalam internet biasa dikenal dengan netnografi yang memiliki fokus penelitian pada komunitas masyarakat di internet atau disebut dengan komunitas virtual.

Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan pendekatan netnografi atau etnografi dalam internet. Pendekatan netnografi digunakan dalam penelitian ini untuk menggambarkan dan menafsirkan pola-pola nilai, perilaku dan interaksi dari kelompok virtual yang diteliti.

Istilah netnografi pertama kali dibangun oleh Robert V. Kozinets pada disertasinya tahun 1997. Kozinets dalam karyanya *On Netnography: Initial Reflections on Consumer Research Investigations of Cyberculture*, mengungkapkan bahwa netnografi merupakan sebuah metode interpretatif untuk mempelajari perilaku konsumen dalam budaya dan komunitas yang berbeda yang tersaji di dalam dunia maya atau internet (Purwanto dan Lhalau, 2017)

Berdasarkan asal kata yang digunakan, netnografi berasal dari kata internet dan etnografi, maka dalam melakukan penelitiannya netnografi menggunakan internet dan menggunakan informasi yang tersedia di dalamnya untuk dikaji secara dalam. Bakry (2017) mengungkapkan bahwa beberapa ahli memiliki penyebutan berbeda terkait dengan metode ini seperti etnografi virtual, webnografi, etnografi digital, dan *cyberanthropology* atau antropologi maya. Metode ini membantu peneliti mengungkapkan suatu fenomena pada jaringan yang dipengaruhi oleh budaya, dan sebaliknya dimana jaringan tersebut memengaruhi budaya.

Kozinet mengungkapkan kemajuan teknologi telah mempengaruhi budaya dan komunitas kita hingga saat ini, namun budaya tidak sepenuhnya mengendalikan teknologi yang kita gunakan sehingga pertemuan antara budaya dan teknologi sangatlah kompleks. Di dalam CMC, anggota kelompok sosial mengembangkan kemampuan untuk mengekspresikan isyarat nonverbal dalam bentuk tertulis. Isyarat kasih sayang, afiliasi, dan komunikasi lainnya diutarakan melalui simbol atau “bahasa paralon” seperti emotikon, kesalahan ejaan, adanya koreksi dan kapitalisasi, serta seni ASCII. Upaya tersebut untuk menyerap pesan tekstual sebagai replikasi wajah di dalam media sosial. Komunitas daring tidak memiliki struktur kelembagaan formal dan komunikasi akan bergantung pada kualitas ikatan sosial yang dibentuk individu dengan kelompok tersebut.

Konstruksi *realitas* dan otentik data dalam netnografi sering dipertanyakan. Interaksi daring memaksa kita mempelajari kode dan norma tambahan, singkatan, emoticon, kumpulan *keystrokes* dan keterampilan teknis lainnya untuk memberikan informasi emosional yang vital bagi hubungan sosial. Selain itu munculnya akulturasi bahasa-bahasa juga menjadi unsur yang menarik untuk netnografer.

Fokus penelitian netnografi adalah pada media sosial yang berguna untuk memahami struktur dan pola dari hubungan anggota-anggota jejaring sosial. Hal ini dengan pengertian netnografi sendiri yang merupakan adaptasi dari etnografi untuk dunia sosial melalui media internet atau perangkat komputer. Metode

netnografi mencoba untuk memahami kehidupan komunitas virtual dari sudut pandang pelaku. Sedangkan objek yang diteliti pada netnografi adalah *netizen* (warganet) atau sekelompok orang yang beraktivitas pada dunia virtual.

Pada netnografi dikenal tiga jenis data penelitian, yaitu (a) *archival data* atau data yang peneliti kumpulkan secara langsung untuk mengetahui kedalaman dari pengetahuan dalam budaya dengan cara *me-copy* data yang sudah ada di internet, (b) *elicited data* atau data yang diperoleh melalui peristiwa dan interaksi komunitas virtual antara peneliti dengan anggota komunitas, serta (c) *fieldnote data* atau data sketsa dari peneliti sendiri sebagai catatan lapangan, peneliti memaknai rasa keanggotaannya sebagai data yang diperoleh (Priyowidodo, 2019)

Hayes (dalam Hamidah, 2021:70) menjelaskan bahwa metode netnografi dibangun dengan lima hal penting, antara lain:

1. *Naturalistic*: metode netnografi mencari sebuah kebudayaan yang memiliki kealamian, berada, hidup dan berkembang
2. *Immersive*: mengembangkan partisipasi penulis bersama objek yang diteliti dan aktif berupaya memahami budaya
3. *Descriptive*: netnografi berusaha mencari deskripsi yang padat dan menarik dengan bahasa yang merefleksikan *realitas* secara subjektif
4. *Multi-method*: netnografi menggunakan metode lain untuk melengkapi penggambaran *realitas* yang hidup dari budaya yang diteliti
5. *Adaptable*: netnografi menjadi metode yang dapat diterapkan untuk meneliti kebudayaan yang ada

Kozinets (2002) mengemukakan tahapan metode penelitian netnografi hasil adaptasi dari metode etnografi yang berisi *entrée*, pengumpulan data dan analisis, memastikan interpretasi yang dapat dipercaya, melakukan penelitian etis, dan memberikan kesempatan umpan balik kepada komunitas yang diteliti. *Entrée* sendiri merupakan tahapan dimana seorang peneliti netnografi harus memiliki pertanyaan penelitian yang spesifik dan kemudian mengidentifikasi forum *online* atau komunitas tertentu yang sesuai dengan jenis pertanyaan mereka.

Selain sesuai dengan pertanyaan penelitian, komunitas yang dipilih sekiranya harus memiliki arus posting yang tinggi dan memiliki lebih banyak interaksi antar-anggota agar data yang didapat lebih detail atau kaya akan deskriptif. Selanjutnya peneliti menentukan komunitas yang ingin dituju, serta melakukan pengumpulan data dan analisis. Elemen penting dari pengumpulan data ini adalah data yang disalin dari komunikasi anggota komunitas dan data pengamatan peneliti sendiri terhadap komunitas, anggotanya, interaksi dan makna.

Menurut Mulawarman (2021:1), netnografi pada umumnya secara paradigmatis tergolong pada paradigma interpretif yang memiliki tujuan untuk memahami dan memberikan makna *realitas* di dunia maya. Sifat paradigma interpretif adalah memahami dan memaknai secara dalam aktivitas yang berjalan sebab *realitas* memiliki banyak sisi yang dapat dikaji dari setiap sudut pandang. Netnografi tidak hanya melakukan observasi partisipan, melainkan juga menelusuri media sosial, dan komunikasi serta mendapatkan koneksi dari informan yang memberikan informasi penelitian.

Metode pengumpulan data dilakukan dengan wawancara, namun dalam hal ini wawancara yang dilakukan memerlukan keberlanjutan bukan kesimpulan, dan data yang dihasilkan dalam wawancara merupakan pendapat personal atau pengalaman informan tentang media sosial. Dalam hal ini penting untuk membedakan data mana yang disimpan dan data mana yang harus dikejar, melalui pertanyaan penelitian dan kesanggupan informan dalam wawancara. Selain itu terdapat pula observasi guna memahami tiga wujud kebudayaan pada kelompok. Sedangkan analisis data terkadang dilakukan bersamaan dengan pengumpulan data.

Kristina (2021:106) menjelaskan bahwa netnografi memerlukan intervensi isu-isu dengan mengunggah *post* di komunitas virtual. Hal tersebut merupakan bagian dari observasi selain berkomentar, memeriksa, atau mengamati saja. Hasil dari intervensi berupa respon dari anggota komunitas, kemudian dijadikan data untuk dianalisis. Untuk dapat memahami makna yang mendalam atas *realitas* yang ada, penggalian makna tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan dua

cara. Cara pertama adalah menangkap emosi atas respon dari anggota komunitas virtual dengan menyuguhkan kalimat refleksi atau tindakan saat berinteraksi dengan mereka. Kedua, menggali makna tersebut melalui wawancara mendalam dengan informan yang dianggap memiliki pemahaman yang lebih. Hal tersebut dilakukan guna memperdalam dan melengkapi gambaran atas relitas yang terbentuk.

Pengamatan interaksi secara *online* pada netnografi ini merupakan pemahaman mendalam seseorang dari refleksi budayanya. Netnografi didasarkan pada pengamatan wacana kontekstual sehingga informan dianggap menampakkan citra diri yang lebih hati-hati dan dikendalikan. Dalam penelitian ini, netnografi sebagai metode digunakan untuk mengkaji bagaimana sistem *secrecy* (kerahasiaan) menjadi budaya di komunitas virtual *roleplayer* media sosial Facebook, serta bagaimana *personhood* mereka di dunia nyata dapat memengaruhi cara bermain mereka, dan sebaliknya.

1.6.1 Lokasi Penelitian

Penelitian netnografi ini dilakukan pada media sosial Facebook untuk mengamati aktivitas akun-akun *roleplayer* yang ada di dalamnya. Facebook dipilih sebagai tempat dalam penelitian ini dengan pertimbangan bahwa Facebook memiliki banyak sekali fitur digital yang memungkinkan pengguna terhubung dengan pengguna lainnya dan membentuk suatu jaringan sosial. Fitur-fitur yang digunakan pengguna untuk perinteraksi antara lain: beranda atau linimasa, grup, tontonan, *gaming*, notifikasi, pertemanan, halaman, *post*, komentar, *reaction*, messenger, dan masih banyak lagi. Dengan kata lain pemain *roleplayer* di Facebook memiliki banyak cara untuk berinteraksi dengan sesama *roleplayer*, sehingga budaya yang terbentuk di dalamnya lebih luas.

1.6.2 Teknik Pemilihan Informan

Memilih komunitas virtual sebagai objek penelitian harus memenuhi syarat seperti yang disebutkan oleh Kozinets (2010:89), yaitu relevan, aktif, interaktif, substansial, heterogen, dan kaya akan data. Komunitas virtual *roleplayer* di

Facebook dipilih dengan pertimbangan komunitas ini memenuhi syarat seperti yang disebutkan oleh Kozinets, begitu pula informan yang dipilih.

Seperti yang dijelaskan oleh Hamidah (2021b:74) bahwa seorang peneliti netnografi harus memastikan informan memahami data yang dibutuhkan, maka penelitian ini membutuhkan beberapa informan yang dirasa dapat memberikan informasi terkait *secrecy* atau kerahasiaan di *roleplayer*. Dalam penelitian ini dibutuhkan pula informan yang dapat memberikan informasi terkait dengan *personhood* (kepribadian) dirinya di dunia nyata yang mempengaruhi caranya dalam bermain peran dan berinteraksi di *roleplayer*, begitu pula sebaliknya.

Agar mendapatkan sudut pandang yang beragam, maka informan dalam penelitian ini adalah orang yang bermain *roleplayer* dengan cara *In Character* (IC), *Original Character* (OC), *Semi-Less Out Of Character* (*semi-less* OOC), *Out Of Character* (OOC), dan *Plot/Alternative Univers* (AU). Informan tersebut antara lain:

1. Arsel sebagai *roleplayer In Character* (IC)
2. Ace sebagai *roleplayer Original Character* (OC)
3. Jack sebagai *roleplayer Semi-Less Out Of Character* (*semi-less* OOC)
4. Sunci sebagai *roleplayer Out Of Character* (OOC)
5. Lunar sebagai *roleplayer Plot/Alternative Univers* (AU)

Setiap informan pada penelitian ini setidaknya pernah satu kali menjadi *transgender* atau *gender swap* di *roleplayer*, dan Jack merupakan informan yang hingga saat ini menjadi *transgender*. Kesempatan ini dimanfaatkan peneliti untuk menggali lebih dalam tentang *personhood* seorang *transgender roleplayer* dan bagaimana kerahasiaan (*secrecy*) identitas dirinya disembunyikan.

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian kualitatif ini untuk mendapatkan data primer peneliti melalui teknik observasi, wawancara mendalam, serta dokumentasi sebagai pendukung. Sedangkan data sekunder pada penelitian ini menggunakan buku,

jurnal, dan skripsi sebagai penunjang data penelitian. Penelitian netnografi mengenal istilah *entrée* sebagai tahapan pada penggalian datanya. Pada tahap *entrée* peneliti menyiapkan pertanyaan penelitian yang spesifik guna memperoleh data yang dalam dan memilih ruang publik mana yang akan digali.

Penelitian terhadap komunitas *roleplayer* di media sosial Facebook ini dispesifikan kepada pertanyaan yang merujuk pada bagaimana kehidupan informan di dunia nyata dan bagaimana kehidupan berpengaruh terhadap *personhood* informan di *roleplayer*; begitu sebaliknya. Pertanyaan lainnya adalah terkait dengan bagaimana pemain *roleplayer* melakukan permainan peran dengan menyembuyikan identitas aslinya yang kemudian dianalisis dengan menggunakan teori *secrecy*. Observasi dan dokumentasi dilakukan pada beberapa fitur-fitur Facebook dan pengambilan data wawancara dilakukan melalui *chat personal* Messenger (*platform* gabungan dengan Facebook).

1.6.3.1 Observasi

Penelitian kualitatif ini menggunakan observasi sebagai salah satu metode penelitian. Observasi pada penelitian ini dilakukan secara participant, atau turut mengambil bagian dalam kehidupan komunitas virtual *roleplayer* untuk mengamati interaksi yang ada. Dalam observasi penelitian ini tetap memperhatikan keberadaan diri sebagai peneliti agar tidak menimbulkan kesalahpahaman kepada anggota komunitas virtual yang dituju dalam penelitian. Kewajiban moral utama dalam penelitian netnografi diungkapkan oleh Achmad dan Ida (2018) antara lain adalah adanya prinsip *non-maleficence* (penelitian tidak bertujuan sebagai tindakan kejahatan), perlindungan nama rasasumber dengan anonimitas, kerahasiaan data, dan informed consent (setiap tindakan penelitian atas izin informan dan adanya hubungan timbal balik antara peneliti dengan informan).

Observasi adalah sarana yang digunakan peneliti untuk masuk ke dalam kehidupan dari subjek yang sedang diteliti dan digunakan sebagai upaya untuk menemukan artefak budaya serta memahami pola perilaku dan nilai dari kelompok tersebut. Netnografi merupakan studi etnografi yang khusus dikerjakan secara *online*, sehingga observasi dalam penelitian netnografi adalah dengan

diskusi dan wawancara secara *online* serta eksplorasi di internet secara mendalam tentang topik yang sedang di teliti (Hamidah, 2021c:72) Observasi dilakukan untuk mengamati cara mereka berinteraksi dengan sesama *roleplayer* dan saling menyembunyikan identitas masing-masing. Interaksi tersebut berupa interaksi yang memanfaatkan fitur Facebook seperti *post*, komentar, *reaction*, grup, *chat* personal, dan *chat* grup.

1.6.3.2 Wawancara Mendalam

Wawancara merupakan salah satu metode yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian sekaligus menjadi proses memotivasi orang lain untuk memberikan informasi melalui kemampuan merangkai kata-kata (Edi, 2016:4). Penelitian ini menggunakan jenis wawancara semi terstruktur dengan membiarkan jawaban berkembang sehingga memperoleh pengetahuan baru dari informan, namun juga berpedoman pada pertanyaan penelitian agar fokus pada wawancara tetap terarah. Menurut Edi (2016:23) wawancara semi terstruktur bermaksud untuk menuntun selama proses wawancara berlangsung bukan bertujuan untuk mendikte. Pada wawancara semi terstruktur peneliti memiliki kebebasan dalam bertanya dan mengatur alur wawancara dan memungkinkan terbentuknya hubungan atau empati dengan informan. Wawancara jenis ini cocok digunakan dalam penelitian kualitatif untuk memahami suatu fenomena melalui pedoman wawancara, lalu kemudian wawancara mengalir sehingga memperoleh jawaban yang lebih dalam dan lengkap.

Wawancara mendalam menjadi salah satu metode pengumpulan data pada studi netnografi. Wawancara mendalam juga digunakan penelitian kualitatif untuk memperoleh data primer dari penelitian. Dalam penelitian netnografi ini wawancara mendalam dilakukan dengan menggunakan fitur *chat* (obrolan) dan *voice message* yang ada pada *platform* Messenger atau aplikasi pesan pasangan Facebook. Ketika mendapatkan hambatan untuk dilakukan wawancara melalui Messenger, maka wawancara dilakukan melalui *platform* digital lain jika. Wawancara ini memuat beberapa pertanyaan penelitian untuk menjawab rumusan masalah.

Merujuk pada ungkapan Kristina (2021:105) dalam karya netnografinya, terdapat dua cara untuk dapat memahami *personhood* seorang pemain *roleplayer*. Pertama, menangkap emosi atas respon dari pemain *roleplayer* dengan menyuguhkan kalimat refleksi atau tindakan saat berinteraksi dengan mereka. Kedua, menggali makna tersebut melalui wawancara mendalam dengan informan yang dianggap memiliki pemahaman yang lebih. Wawancara mendalam juga dilakukan untuk mengenal pemain *roleplayer* secara personal, sehingga memudahkan penggalan data yang merujuk ke arah *real life* pemain. Hal tersebut dilakukan guna memperdalam dan melengkapi gambaran atas relitas yang terbentuk di dalam *roleplayer* Facebook, serta *secrecy* dan *personhood* pemain itu sendiri.

1.6.4 Teknik Analisis Data

(Kozinets, 2010b) memberikan opsi proses analisis data netnografi yang disesuaikan dengan kebutuhan peneliti antara lain:

1. *Coding*: memberikan kode atau label pada data yang diperoleh berdasarkan kategori tertentu
2. *Noting*: komentar lain yang dapat dimuat di tepi data
3. *Abstracting* dan *comparing*: data yang didapat kemudian disortir dan disaring untuk mendapatkan frasa yang berhubungan dan serupa, serta didapatkan perbedaan dan keistimewaannya
4. *Checking* dan *refinement*: kembali ke lapangan untuk memeriksa dan menyempurnakan pemahaman
5. *Generalizing*: mengelaborasi data secara general yang menjelaskan konsistensi dari data set
6. *Teorizing*: data dirumuskan dalam bentuk pernyataan teoritis untuk mendapatkan pemahaman baru mengenai fenomena yang diteliti menggunakan teori yang relevan

Pada penelitian ini kehidupan *roleplayer* diamati, dipahami, dan dianalisa pemaknaan atas perilaku atau praktik pemain *roleplayer* dalam berinteraksi dan bermain peran. Jawaban yang akan dicari sekaligus diuraikan dalam pembahasan

adalah mengapa pemain *roleplayer* melakukan kegiatan bermain peran menggunakan identitas orang lain, seperti apa komunikasi terjadi dan relasi apa yang terjalin antar-pemain, serta bagaimana pemain *roleplayer* memainkan perannya meskipun dirinya di dunia nyata juga memiliki *personhood* sendiri. Setelah diuraikan setiap sub-bab, kemudian dilakukan elaborasi untuk mendapatkan konsistensi dari data set yang kemudian dapat dirumuskan dalam bentuk paragraph teoritis. Untuk menjawab pertanyaan pada rumusan masalah, data dalam penelitian ini dianalisis menggunakan teori *secrecy* dan *personhood*.

1.6.5 Etika Penelitian Netnografi

Kozinets (2015 dalam Hamidah, 2021d) menjelaskan bahwa seorang peneliti netnografi harus mempertimbangkan pedoman etika, seperti menghormati dan bertanggungjawab dalam menghadapi informannya. Hal pertama yang menjadi perhatian peneliti netnografi secara etika adalah seorang peneliti harus memberikan afiliasi, mengungkapkan keberadaan dan niatnya di dalam komunitas virtual yang sedang diteliti. Peneliti juga harus mendapatkan persetujuan dari komunitas untuk mendapatkan informasi (*informed consent*). Hal ini agar tidak menimbulkan sensitivitas pada anggota komunitas virtual tersebut bila kejadian yang ada di dalam komunitas terekspos keluar. Kedua, untuk menghormati privasi informan, peneliti netnografi harus menjaga anonimitas dan kerahasiaan data diri informan (*confidentiality* dan *privacy*). Ketiga, peneliti perlu memastikan komunitas virtual yang sedang diteliti dapat memahami dan terlibat dalam penelitiannya dengan mendiskusikan hal tersebut kepada informan. Keempat, peneliti harus memperhatikan media yang digunakan, dalam hal ini adalah media yang bersifat publik dan yang bersifat pribadi. Namun perihal etika masih menjadi perdebatan sebab masih menjadi pertanyaan mengenai forum *online*, apakah forum *online* dapat dikategorikan sebagai ruang publik atau ruang pribadi.

Kamayanti (2021:48) mengungkapkan bahwa isu etika dalam penelitian berbasis internet sudah ada sejak tahun 1990-an. Seorang peneliti netnografi etisnya menjelaskan siapa dirinya dan menjelaskan riset apa yang sedang dijalaninya menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak membuat takut

komunitas. Bila tidak didapatkan persetujuan dari komunitas maka penelitian dilakukan secara sembunyi-sembunyi (*lurking*) dengan memuat identitas kelompok tersebut secara anonim.

Dalam proses pengumpulan data penelitian ini, peneliti sempat mengalami kendala persetujuan pada beberapa grup umum di *roleplayer*, sehingga untuk mengatasi hal itu peneliti menghindari penyebutan nama grup tertentu dan hanya mendeskripsikan fungsi grup dan fenomena yang terjadi di dalamnya. Beberapa informan dalam penelitian ini juga meminta agar nama yang tertera dalam penelitian ini menggunakan nama lain, bukan *nickname roleplayer* maupun nama profil akun mereka. Upaya ini dilakukan sebagai jaminan sebelum wawancara dimulai untuk menjaga privasi dan kenyamanan informan.

Lanskap *online* yang unik dan dinamis menjadikan masalah pada penampilan identitas informan (identitas yang dimuat bisa saja dimanipulasi), namun dalam netnografi ini bukan perorangan yang menjadi kajian penelitian, melainkan tindakan atau perilakunya. Sehingga dalam penelitian komunitas virtual *roleplayer* ini meskipun tidak akan menyebutkan identitas asli informan, namun tetap menyebutkan peran informan pada komunitas agar tidak mengurangi esensinya. Hal ini juga didasari pada etika penelitian netnografi seperti yang dikatakan Kozinets (2015) untuk menjaga anonimitas informan maupun komunitas virtual tersebut.